

HUBUNGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SECARA MANUAL DENGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SECARA DIGITAL

Pramudya Dwi Wardana

Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: gr4phos@gmail.com

Muhajir

Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: Muhajir_fbs@yahoo.co.id

Marsudi

Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: maseidus@yahoo.co.id

Abstrak

Gambar ilustrasi yang dulunya hanya dibuat dengan menggunakan peralatan sederhana, kini mulai beralih menggunakan peralatan canggih seperti komputer. Dalam proses penciptaan gambar ilustrasi secara digital, selain dengan mempelajari aplikasi komputer, penting bagi seseorang untuk menguasai dasar-dasar dalam menggambar ilustrasi secara manual. Berdasar dari latar belakang tersebut, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital serta seberapa kuat hubungan antara keduanya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Data dalam penelitian diperoleh dari tugas menggambar ilustrasi baik secara manual maupun secara digital yang diberikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Setelah didapat angka korelasi, maka dilakukan uji hipotesis. Dari hasil analisis data tersebut didapat angka korelasi sebesar 0,890, yang berarti terdapat korelasi yang kuat. Dalam uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% didapat $r_{hitung} 0,890 > r_{tabel} 0,334$, sedangkan dengan taraf signifikan 1% didapat $r_{hitung} 0,890 > r_{tabel} 0,449$. Hasil Uji hipotesis tersebut membuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar secara digital. Sedangkan kekuatan hubungan dibuktikan dengan koefisien determinasi yang mempunyai sumbangan nyata (X ke Y) sebesar 79,21%.

Kata Kunci: Menggambar, ilustrasi manual, ilustrasi digital.

Abstract

Illustrations that were once only made using simple equipment, is now beginning to switch into using sophisticated and advanced equipments such as computer. In the process of creating digital illustrations using a computer, it is important for one to understand the basics in drawing illustration manually in addition to studying computer applications. Based on that background, the problems examined in this study is how about relationship between manual illustration drawing skills and digital drawing skills exists, and how strong the relationship between each other. This research is descriptive quantitative. The data were obtained from the task of drawing illustrations either manually or digitally that was assigned to the students of VIIth grade SMP Negeri 2 Jombang, in total of 32 students. Data were then analyzed using product moment correlation formula. Having obtained the correlation number, the hypothesis test is then conducted. From the analysis of the data, a correlation figure of 0.890 is obtained, which means that there is a strong correlation between the two. A hypothesis test with significance level of 5% obtained 0.890 count $r > r_{table} 0.334$, in a 1% significance level obtained 0.890 count $r > r_{table} 0.449$. The hypothesis test results prove that there is a significant relationship between the manual illustration drawing skill with digital illustration drawing skill. While how strong the relationship is evidenced by the coefficient of determination that has a real contribution (X to Y) of 79.21%.

Keywords : Drawing, manual illustration, digital illustration.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi pada masa kini berkembang dengan begitu pesat. Hal ini membawa dampak yang begitu besar bagi kehidupan manusia. Perkembangan ilmu dan teknologi banyak membantu manusia untuk lebih mudah dalam melakukan suatu kegiatan serta meningkatkan kualitas hidup mereka. Maka dari itu banyak manusia mulai meninggalkan cara lama dan beralih menggunakan cara baru dengan memanfaatkan teknologi. Kini kegiatan yang biasa mereka lakukan dengan cara sederhana mulai mereka lakukan dengan cara modern, misalnya menggambar. Kegiatan menggambar yang dulunya menggunakan peralatan sederhana seperti pensil cat dan sebagainya kini mulai mereka lakukan dengan peralatan canggih seperti komputer untuk membuat suatu karya gambar digital.

Dalam prosesnya, untuk membuat suatu karya gambar digital, hendaknya didukung dengan kemampuan menggambar manual yang relevan dengan karya yang akan dibuat. Misalnya untuk membuat suatu karya gambar ilustrasi, seseorang hendaknya mampu menguasai kemampuan menggambar ilustrasi secara manual. Karena dengan menguasai kedua hal tersebut maka pengaplikasian karya dari manual ke digital bisa berjalan dengan maksimal.

Banyaknya karya digital yang bisa dengan mudah kita temukan disekitar kita, membuktikan kepada kita akan pentingnya mempelajari dan menguasai kemampuan menggambar secara digital sejak dini.

Gambar ilustrasi merupakan gambar (foto maupun lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan. Bisa pula berupa gambar, desain atau diagram untuk penghias pada halaman sampul. Bisa juga berupa penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk memperjelas paparan (berupa tulisan).

Dalam perkembangannya ilustrasi menjadi menjadi suatu ungkapan dan bahasa rupa, sehingga, pertimbangan estetis menjadi penting. Khususnya dalam proses pengembangan kreatif daya imajinasi, dan eksplorasi teknik., termasuk penggunaan teknologi modern dan canggih untuk menciptakan efek-efek tertentu. Perkembangan ini menjadikan ilustrasi sebagai suatu bentuk seni yang tidak hanya sekedar menyampaikan pesan, tetapi dapat dinikmati sebagai suatu bentuk karya seni yang memiliki unsur keindahan dan kepuasan tertentu (Robert Ross, 1963:52).

Pada kurikulum 2013 untuk siswa SMP terdapat kompetensi dasar yang berkaitan dengan gambar ilustrasi manual dan digital, yakni KD 4.2 tentang menggambar ilustrasi secara manual dan digital. Dengan kurikulum yang mengedepankan ilmu dan teknologi, siswa diharapkan mampu menguasai ilmu dan teknologi tersebut sebagai dasar dalam menguasai mata pelajaran Seni Budaya.

Permasalahan yang sering dialami peserta didik dalam kegiatan menggambar ilustrasi adalah karena mereka belum memahami secara matang tentang teknik dalam menggambar ilustrasi, baik itu menggambar ilustrasi

secara manual maupun secara digital. Maka dari itu, guru sebagai pendidik diwajibkan untuk menyampaikan materi tentang menggambar ilustrasi secara manual dan digital serta untuk mengenalkan kepada siswa tentang teknologi komputer.

Diharapkan dengan adanya kegiatan menggambar ini peserta didik dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitasnya untuk lebih tumbuh dan berkembang, sehingga sejalan dengan berkembangnya kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam hal menggambar, akan merangsang kemampuan berfikir peserta didik menjadi lebih terampil dan dapat membantunya dalam proses pemecahan suatu masalah baik dalam bidang pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga untuk lebih mengenalkan peserta didik dengan suatu teknologi komputer agar bisa berguna pada masa yang akan datang.

Berdasar dari latar belakang ini, muncul ide untuk meneliti hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menggambar ilustrasi secara manual pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang?
2. Bagaimana kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang?
3. Bagaimana hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kemampuan menggambar ilustrasi secara manual pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang?
2. Menganalisis kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang?
3. Menganalisis bagaimana hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang?

Manfaat penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti, peneliti akan mengetahui hasil penelitian mengenai hubungan antara kemampuan

menggambar secara manual dengan kemampuan menggambar secara digital. Sehingga hal ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menentukan kegiatan belajar mengajar yang tepat bagi siswa.

2. Bagi peneliti lain, memberikan inspirasi kepada peneliti lain sebagai bahan penelitian, sebagai dasar acuan dalam penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini, dan sebagai referensi untuk membantu proses penelitian selanjutnya.
3. Bagi lembaga, meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar, memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan terutama dikaitkan dengan hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka penyempurnaan konsep maupun implementasi praktik pendidikan sebagai upaya yang strategis dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia.

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Budi Hariyanto, dengan Judul “Pengaruh Kemampuan Menggambar Sketsa terhadap Kemampuan Menggambar Ilustrasi pada Siswa Seni Rupa Kelas III SMK Negeri 1 Pacitan”. Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pendidikan dasar menggambar sketsa yang diberikan oleh guru seni rupa saat ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, adakah pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap prestasi menggambar ilustrasi pada siswa kelas III SMK Negeri 1 Pacitan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap prestasi menggambar ilustrasi pada siswa kelas III SMK Negeri 1 Pacitan. Penelitian ini berjenis deskriptif korelasional. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana. Setelah dilakukan analisis maka didapatkan hasil yang dapat ditarik menjadi suatu kesimpulan bahwa ada pengaruh yang positif antara kemampuan menggambar sketsa terhadap prestasi menggambar ilustrasi pada siswa seni rupa kelas III SMK Negeri 1 Pacitan. Besar pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap prestasi menggambar ilustrasi dilihat dari koefisien determinasi adalah sebesar 70,73%.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Abdul Rahman dengan judul “Pengaruh kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan

membuat poster siswa kelas XI di SMAN 2 Trenggalek. Penelitian ini dilatar belakangi oleh sedikitnya pelatihan tentang program aplikasi komputer yang biasa digunakan untuk membuat poster. Seringkali siswa hanya diberikan tugas menggambar secara manual dan tidak ada realisasi untuk membuat secara digital, padahal poster yang sering ditemui adalah poster yang dibuat secara digital. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, adakah pengaruh yang signifikan antara kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan membuat poster siswa kelas XI di SMAN 2 Trenggalek dan seberapa signifikan pengaruh antara kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan membuat poster siswa kelas XI di SMAN 2 Trenggalek. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis antara kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan membuat poster siswa kelas XI di SMAN 2 Trenggalek serta untuk menganalisis seberapa signifikan pengaruh antara kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan membuat poster siswa kelas XI di SMAN 2 Trenggalek. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis deskriptif korelasional dengan teknik analisis regresi linear berganda. Berdasar hasil perhitungan tersebut, maka didapat kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan membuat poster siswa kelas XI di SMAN 2 Trenggalek. Besar pengaruh kemampuan pengoperasionalan software *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* terhadap kemampuan membuat poster siswa dapat dilihat dari koefisien determinasi yang diperoleh, yaitu sebesar 72,6%.

Berdasar penelitian pertama, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama adalah, dalam kedua penelitian sama-sama membahas tentang kemampuan menggambar ilustrasi dan juga sama-sama merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama adalah, dalam penelitian ini tidak membahas tentang menggambar sketsa, melainkan hanya membahas tentang menggambar ilustrasi, baik yang dilakukan secara manual maupun secara digital. Perbedaan yang kedua adalah, dalam penelitian ini tidak menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana, melainkan menggunakan teknik analisis korelasi sederhana (analisis korelasi *product moment*). Selain itu terdapat juga perbedaan waktu, tempat, dan

objek penelitian pada penelitian ini dengan penelitian pertama.

Berdasar penelitian kedua, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang kedua adalah, dalam kedua penelitian sama-sama membahas tentang kemampuan menggambar secara digital dengan menggunakan aplikasi komputer dan juga sama-sama merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama adalah, dalam penelitian ini tidak membahas tentang gambar poster melainkan gambar ilustrasi. Perbedaan yang kedua adalah dalam penelitian ini tidak menggunakan teknik analisis regresi linear berganda, melainkan menggunakan teknik analisis korelasi sederhana (analisis korelasi *product moment*). Selain itu terdapat juga perbedaan waktu, tempat, dan objek penelitian pada penelitian ini dengan penelitian kedua.

Pengertian Menggambar

Gambar merupakan bagian seni lukis yang perwujudannya lebih menekankan unsur garis. Proses penciptaannya lebih mengutamakan unsur bentuk dan aspek kegunaan (fungsi). Misalnya gambar bentuk, gambar model, gambar ilustrasi, gambar dekorasi, gambar desain, dan gambar arsitektur. (Napsirudin, 2000:13).

Sedangkan menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus (Apriyanto, 2004: 3).

Menggambar, dalam arti yang luas, istilah menggambar mencakup segala kegiatan senirupa yang menghasilkan karya dua dimensi. Dengan demikian perkataan gambar meliputi lukisan, karya cetak, foto dan lain-lain. Dalam arti yang sempit, gambar merupakan goresan benda runcing seperti pensil, pena dan pastel pada permukaan bidang datar, seperti permukaan papan tulis, kertas dan tembok. (Soehardjo, 1986:4).

Sebuah karya yang dihasilkan seseorang dalam menggambar, terlebih dahulu harus memiliki gagasan yang hendak diungkap. Selanjutnya dia harus memiliki keterampilan yang hendak dikuasai. Sering ditemui seorang kecewa dengan gambar yang dibuatnya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya keterampilan untuk menghasilkan gambar sesuai dengan maksud dan keinginannya (Adjat Sakri, 1990:17).

Pada dasarnya semua orang bisa menggambar, selama yang bersangkutan mempunyai daya menggambar secara jelas bayangan yang ditimbulkan ingatannya, atau merefleksikan kembali apa yang diamati. Kemampuan

demikian, disertai keinginan yang kuat dan latihan teratur, bila dibarengi teknik menggambar yang terarah (Sumarna: 2007:8).

Dalam penciptaannya, untuk membuat suatu gambar terlihat indah, seseorang harus mengetahui unsur-unsur yang diperlukan dalam menggambar. Menurut Sachari (2007:65), unsur-unsur gambar dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: (1) Titik, (2) Garis, (3) Bidang, (4) Citra. Apriyanto (2004:4) menambahkan, selain titik, garis, bidang dan juga citra, unsur lain yang terdapat dalam gambar adalah arsir dan repetisi.

Menurut Sachari (2007:54), segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menulis dapat pula digunakan untuk menggambar, misalnya pensil, spidol, rapido, pena, *ballpoint*, pewarna (pensil gambar/cat air/cat minyak, cat poster, cat akrilik, cat semprot, pastel).

Untuk menuangkan ide dan pemikiran dan mewujudkannya sebagai suatu gambar, diperlukan media gambar sebagai wadahnya. Napsirudin (2000:13) berpendapat bahwa media dasar gambar terdiri atas kertas, kanvas, kain, kulit, kayu dan triplek.

Sebelum berkembangnya teknologi, gambar hanya dapat dibuat dengan cara-cara manual. Namun di jaman seperti sekarang, menggambar juga bisa dilakukan secara digital. Menggambar secara digital adalah suatu kegiatan menggambar yang dilakukan dengan menggunakan suatu *software* atau aplikasi komputer untuk menghasilkan suatu gambar digital. Gambar digital sendiri adalah suatu gambar yang dihasilkan dari olah gambar dikomputer, pemotretan menggunakan kamera digital atau komputer yang disimpan dalam bentuk *file*. Gambar digital juga bisa dihasilkan dari *scanner* atau perangkat elektronik lainnya. (Noor Elfin, 2010:20).

Tanpa mengikuti perkembangan teknologi, seorang seniman lambat laun akan tersingkir. Ide dan kreativitas memang diutamakan, namun tanpa didukung kemampuan mengoperasikan komputer dan pengetahuan grafika, ide-ide besar tidak akan dapat diwujudkan secara sempurna. Itulah sebabnya kita harus selalu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya komputer (Supriyono, 2010:16).

CorelDraw adalah satu dari berbagai macam aplikasi yang paling banyak diminati dan digunakan untuk menggambar secara digital. Berbagai fitur untuk mendesain tersedia disini sehingga memudahkan para penggunanya untuk memanfaatkannya. Sebagai pengolah *vector*, *CorelDraw* sering digunakan untuk membuat gambar seperti kartun, logo, ilustrasi dan sebagainya. Selain itu *CorelDraw* juga bisa digunakan untuk mengatur tata letak secara sederhana, baik teks maupun gambar (Tim penelitian dan pengembangan, 2001:1).

Pengertian Gambar Ilustrasi

Menurut Sukimin dan Sutandur (2007:7), gambar ilustrasi adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atau pengertian. Namun, ada pula gambar ilustrasi yang hanya sebagai lambang tertentu.

Secara umum, gambar ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik (Supriyono, 2010:51). Ilustrasi yang efektif, umumnya memiliki kriteria sebagai berikut: (1) Komunikatif, informatif, mudah dipahami. (2) Menggugah perasaan dan hasrat. (3) Ide baru, Orisinal, bukan merupakan plagiat. (4) Memiliki daya pikat yang kuat. (5) Foto atau gambar memiliki kualitas yang baik.

Gambar ilustrasi sering dipakai pada banyak tulisan. Apakah untuk pengetahuan umum, cerita fiktif, atau brosur dan tulisan lainnya, coretan gambarnya dibuat untuk memperjelas dan merangsang daya tarik bagi si pembaca serta memvisualkan isi tulisan pada bagian tertentu. Umumnya gambar-gambar itu menampilkan coretan-coretan yang teliti, halus dan mendetail, tetapi ada juga dalam bentuk sketsa-sketsa, vignet maupun kartun (Sumarna, 2007:56).

Sesuai dengan maksud hendak dijelaskan oleh si penggambar, gambar ilustrasi bervariasi wujudnya, mulai dari gambar sederhana terdiri dari beberapa coretan garis sampai gambar lengkap selengkap-lengkapannya (Soehardjo, 1986:20). Ilustrasi bahkan tidak hanya terbatas pada gambar dan foto, ilustrasi bisa juga berupa garis, bidang, dan bahkan susunan huruf pun bisa disebut ilustrasi (Supriyono, 2010:50).

Suatu desain yang tidak disertai dengan ilustrasi akan cenderung membosankan dan kurang informatif. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan sekaligus sebagai alat untuk menyedot perhatian pembaca (Supriyono, 2010:169).

SILS (*School of Information and Librarian Science*) *University of North Curohna* membagi ilustrasi dalam buku anak berdasarkan gaya dalam seni menjadi 16 gaya, antara lain: (1) *Realism*, (2) *Renaissance*, (3) *Surrealisme*, (4) *Ekspressionisme*, (5) *Art deco*, (6) *Art nouveau*, (7) *Kloase*, (8) *Kubisme*, (9) *Dadaisme*, (10) *Ekspressionisme*, (11) *Faufisme*, (12) Seni rakyat / *Folk Art*, (13) *Impresionisme*, (14) Seni Naif, (15) *Pointilisme*, (16) *Pop Art*. Tanudjaja (2002:56) membagi gaya ilustrasi menjadi lebih sederhana menjadi 6 macam corak atau bentuk ilustrasi, antara lain: *Realistis*, *Dekoratif*, *Kartunal*, *Ekspressionistis*, *Surealistis*, dan *Absurd*.

Menurut Sukimin dan Sutandur (2007:84), terdapat teknik-teknik dalam menggambar ilustrasi, antara lain: (1) Teknik arsir, (2) teknik blok, (3) teknik blok dengan

nuansa, (4) teknik dusel, (5) teknik *pointilis*, (6) teknik transparan, (7) teknik plakat.

Langkah-langkah dalam menggambar ilustrasi bermacam-macam. Menurut Onong Nugraha (2000:4), untuk membuat gambar ilustrasi yang baik, perlu dilakukan langkah-langkah antara lain: (1) Membaca naskah karya pengarang, (2) menentukan tema, (3) menampilkan karakter cerita dan suasana dengan menggunakan teknik yang sesuai.

Menurut Sukimin dan Sutandur (2007:97), gambar ilustrasi memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Menarik perhatian orang sehingga pembaca tertarik membaca buku, majalah atau cerita yang disajikan. (2) Memberikan gambaran sekilas tentang isi cerita atau karangan yang dimaksud. (3) Memberikan tambahan pengalaman dan mengungkapkan pengalaman sendiri dengan melihat gambar ilustrasi yang disajikan. (4) Melengkapi dan mempelajari jalan cerita yang disajikan. (5) Menyampaikan kritik, saran, atau sindiran dalam wujud gambar.

Dalam perkembangannya ilustrasi menjadi menjadi suatu ungkapan dan bahasa rupa, sehingga, pertimbangan estetis menjadi penting. Khususnya dalam proses pengembangan kreatif daya imajinasi, dan eksplorasi teknik., termasuk penggunaan teknologi modern dan canggih untuk menciptakan efek-efek tertentu. Perkembangan ini menjadikan ilustrasi sebagai suatu bentuk seni yang tidak hanya sekedar menyampaikan pesan, tetapi dapat dinikmati sebagai suatu bentuk karya seni yang memiliki unsur keindahan dan kepuasan tertentu (Robert Ross, 1963:52).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data hingga penafsiran terhadap data tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional. Pemilihan metode ini didasari dari penelitian yang ingin mengkaji dan melihat derajat hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital (Arikunto, 2006:12).

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Jombang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik random sampling, dengan mengundi seluruh kelas VII SMP Negeri 2 Jombang, didapatkan kelas VII-F dengan jumlah 32 siswa sebagai sampel.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yang berfungsi sebagai alat pengumpul data

adalah observasi, ujian/tes, dokumentasi. Tes yang dimaksud disini adalah tugas menggambar ilustrasi secara manual dan juga tugas menggambar ilustrasi secara digital menggunakan komputer/laptop.

Untuk mengukur kemampuan rata-rata menggambar ilustrasi secara manual dan digital peneliti menggunakan rumus mean sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum f \cdot X}{N} \quad (1)$$

Untuk menganalisis bagaimana hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dan digital digunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}} \quad (2)$$

Setelah diketahui angka indeks korelasi maka dapat ditarik sebuah interpretasi sederhana dengan memperhatikan tabel pedoman acuan interpretasi sederhana terhadap angka indeks korelasi dan kemudian melakukan uji hipotesis.

Untuk mengetahui kekuatan hubungan antar dua variabel yaitu kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital digunakan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$K = r^2 \cdot 100\% \quad (3)$$

Setelah semua proses analisis perhitungan data selesai, langkah terakhir adalah menarik suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah beberapa contoh hasil tugas menggambar ilustrasi secara manual dan digital yang dilakukan oleh siswa kelas vii smp negeri 2 jombang.



Gambar ilustrasi manual, karya Dian Rahmadani
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar ilustrasi digital, karya Dian Rahmadani
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



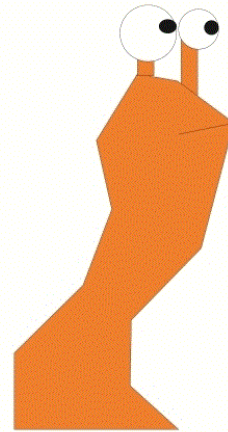
Gambar ilustrasi manual karya Mutiara Maulidya
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



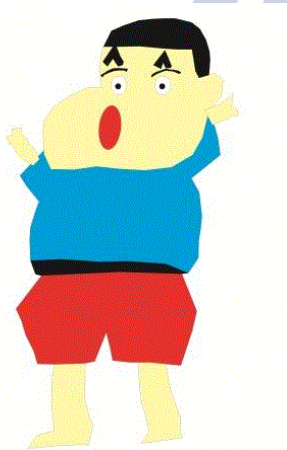
Gambar ilustrasi digital karya Mutiara Maulidya
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar ilustrasi manual, karya Anis Watur R.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar karya: Herrys Aghista
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar ilustrasi digital, karya Anis Watur R.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk mengukur kemampuan rata-rata siswa dalam menggambar ilustrasi secara manual, digunakan rumus mean sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum f \cdot X}{N}$$

$$= \frac{2376}{32}$$

$$= 74,25$$

Dari perhitungan di atas maka diperoleh *mean* rata-rata hitung sebesar 74,25 dari hasil tes menggambar ilustrasi secara manual. Artinya nilai rata-rata kemampuan menggambar ilustrasi secara manual siswa sebesar 74,25.

Untuk mengukur kemampuan rata-rata siswa dalam menggambar ilustrasi secara digital, digunakan rumus mean sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum f \cdot X}{N}$$

$$= \frac{2436}{32}$$

$$= 76,13$$

Dari perhitungan di atas diperoleh *mean* rata-rata hitung sebesar 76,13 dari hasil tes menggambar ilustrasi secara digital. Artinya nilai rata-rata kemampuan menggambar ilustrasi secara digital siswa sebesar 76,13.

Selanjutnya untuk menganalisis bagaimana hubungan antara dua variabel, yaitu kemampuan menggambar ilustrasi secara manual (X) dan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital (Y), maka digunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

$$= \frac{32.181808 - (2382) \cdot (2422)}{\sqrt{\{(32.178524 - (2382)^2 - (32.185720) - (2422)^2\}}}$$

$$= 0,890$$



Gambar karya Herrys Aghista
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan penghitungan menggunakan rumus korelasi *product moment* diatas, maka diperoleh nilai indeks korelasi "*r*" *product moment* (*r* hitung) sebesar 0,890.

Dalam memberikan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks korelasi digunakan acuan tabel pedoman interpretasi. Dengan memperhatikan tabel, dapat ditarik kesimpulan bahwa, jika $r = 0,890$, maka korelasi yang ada berada pada kategori 0,70-0,90 yang berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat suatu korelasi positif yang kuat atau tinggi.

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis dan diketahui bahwa pada taraf signifikan 5% terlihat bahwa *r* hitung memiliki nilai lebih besar dari *r* tabel (r hitung $0,890 > 0,334$). Begitupula pada taraf signifikan 1%, *r* hitung juga memiliki nilai lebih besar dari *r* tabel ($0,890 > 0,449$). Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital.

Setelah nilai *r* ditemukan, kemudian mencari nilai r^2 untuk menafsirkan kontribusi X terhadap Y dalam bentuk persentase. Dalam mencari korelasi, terdapat suatu angka yang disebut dengan koefisien determinasi (K). Koefisien determinasi ini disebut koefisien penentu. Koefisien determinasi (K) dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} K &= r^2 \cdot 100\% \\ &= (0,890)^2 \cdot 100\% \\ &= 79,21\% \end{aligned}$$

Nilai koefisien determinasi (K) sebesar 79,21% diatas merupakan nilai kontribusi X terhadap Y. Nilai tersebut merupakan kekuatan hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital (X) dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual (Y) dalam bentuk persentase.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar hasil perhitungan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata kemampuan menggambar ilustrasi secara manual siswa sebesar 74,25.
2. Nilai rata-rata kemampuan menggambar ilustrasi secara digital siswa sebesar 76,13.
3. Ada hubungan yang signifikan antara kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa SMP Negeri 2 Jombang. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan menghitung uji *r* dengan taraf signifikan 5%, yang menyatakan bahwa *r* hitung lebih besar dari *r* tabel (r hitung $0,890 > r$ tabel $0,334$). Begitupula dengan menghitung uji *r* dengan taraf signifikan 1% dimana *r* hitung juga lebih besar dari *r* tabel (r hitung $0,890 > r$ tabel $0,449$). Dengan bukti tersebut maka dapat

dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kemampuan menggambar ilustrasi secara manual (variabel X) dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital (variabel Y). Kekuatan hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang dibuktikan dengan koefisien determinasi yang mempunyai sumbangan nyata (X ke Y) yaitu sebesar 79,21%.

Saran

Dari kesimpulan tersebut, peneliti mengemukakan saran-saran semoga dapat bermanfaat bagi pembaca, antara lain:

1. Sebelum siswa diberi tugas menggambar ilustrasi, guru diharapkan memberikan materi mengenai gambar ilustrasi terlebih dahulu untuk membantu siswa untuk lebih memahami gambar ilustrasi. Sehingga dengan begitu akan membantu siswa dalam proses kegiatan menggambar ilustrasi baik secara manual maupun digital.
2. Pada proses kegiatan menggambar, sebaiknya guru tidak diam di tempat, namun berkeliling ruang kelas untuk mengamati serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam proses menggambar.
3. Pada proses menggambar secara digital, sebaiknya guru menggunakan proyektor agar lebih mudah dalam membimbing serta menjelaskan fungsi-fungsi *tools* yang terdapat dalam aplikasi kepada siswa.
4. Komunikasi dan hubungan yang baik antar siswa dan guru adalah hal yang paling utama dalam memancing minat siswa dalam proses kegiatan menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto. 2004. *Cara Mudah menggambar dengan pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elfin, Noor. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jepara.
- Napsirudin, dkk. 2000. *Pelajaran Pendidikan Seni*. Jakarta: Yudhistira.
- Nugraha. 2000. *Pameran Ilustrasi Onong Nugraha*. Katalog karya. Februari. 2000.
- Ross, Robert., 1963. *Illustration Today*. Pennsylvania: International Textbook.
- Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa & Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Soehardjo. 1986. *Buku Petunjuk Guru Untuk Pendidikan Seni Rupa di SMU*. Malang
- Sakri, Adjat. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: ITB.
- Sukimin dan Sutandur. 2007. *Terampil Berkarya Seni rupa 2*. Solo: Tiga Serangkai.

Sumarna, Karmas. 2007. *Kiat Mengkomersialkan Hobi Menggambar*. Semarang: Effhar Offset.

Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Tanudjaja.2002. *Bentuk-Bentuk kartunal sebagai medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan*. Surabaya: Universitas Petra.

Tim MGMP. 1996. *Pendidikan Seni Rupa*: Trijaya Pustaka Raya.

Tim penelitian dan pengembangan. 2001.*Menjadi Desainer Grafis profesional dengan CorelDraw 10*.Jakarta: Wahana komputer.

<http://sils.unc.edu/library/collection/brochures>

